
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
NOTICIAS
¡Todo listo para el estreno de Pokémon Trozei en DS!
Nº 67
Nintendo Acción
[1ª] ENTREGA
¡¡LA GUÍA DEFINITIVA!!
POKéMON ESMERALDA, PASO A PASO
• Todos los trucos y claves • Mapas de cada nivel
• Estrategias para vencer a los líderes...
¡Alucina con los trucos más chulos para Pokémon!



PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución**: Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992 •

¡¡EN PRIMAVERA, A COMERSE EL POKéTARRO!!

¡El puzzle Pokémon se llamará «Trozei»!

¡Sabemos de buena tinta que «Pokémon Trozei» saldrá al mercado español entre los meses de abril y mayo! ¿Eres capaz de esperar tres meses... o no?

Pues parece que ya tenemos fecha de lanzamiento para el próximo puzzle Pokémon! Como sabes, será para la portátil de doble pantalla, y ese será uno de los puntos fuertes del juego, que **los Pokémon que vayan saliendo en la pantalla de arriba irán cayendo y acumulándose en la de abajo.** Bueno, acumulándose, si es que nosotros lo permitimos. El jugador, puntero en mano, debe ir moviendo lateralmente las cabecillas de los Pokémon hasta conseguir que cuatro de ellas queden en línea. Vertical u horizontal, **si formas una línea de cuatro Pokémon o más, desaparecerá.** Y el resto de cabezuelas caerán y rellenarán el hueco. Fácil de jugar, pero eso no quiere decir que vaya a ser un juego simplón y sencillote...

¡Menuda historia Pokémon!

El **modo historia** nos instará a liberar Pokémon de los laboratorios de un doctor pirado. Cada nivel supondrá una prueba más difícil, e irán variando los requisitos. Por ejemplo, **en un momento dado te pedirán 3 líneas de un Pokémon concreto, o te harán jugar con siluetas.** Divertido, variado, enganchante... Pokémon.



Las puntuaciones más altas, como siempre, tendrás que currártelas a base de "combazos".



Puedes recoger ítems que hagan desaparecer ciertos Pokémon de pantalla. ¡Gran ayuda!



Ditto se comportará como un comodín. ¡Junta cualquier Pokémon con él, que la fila es válida!



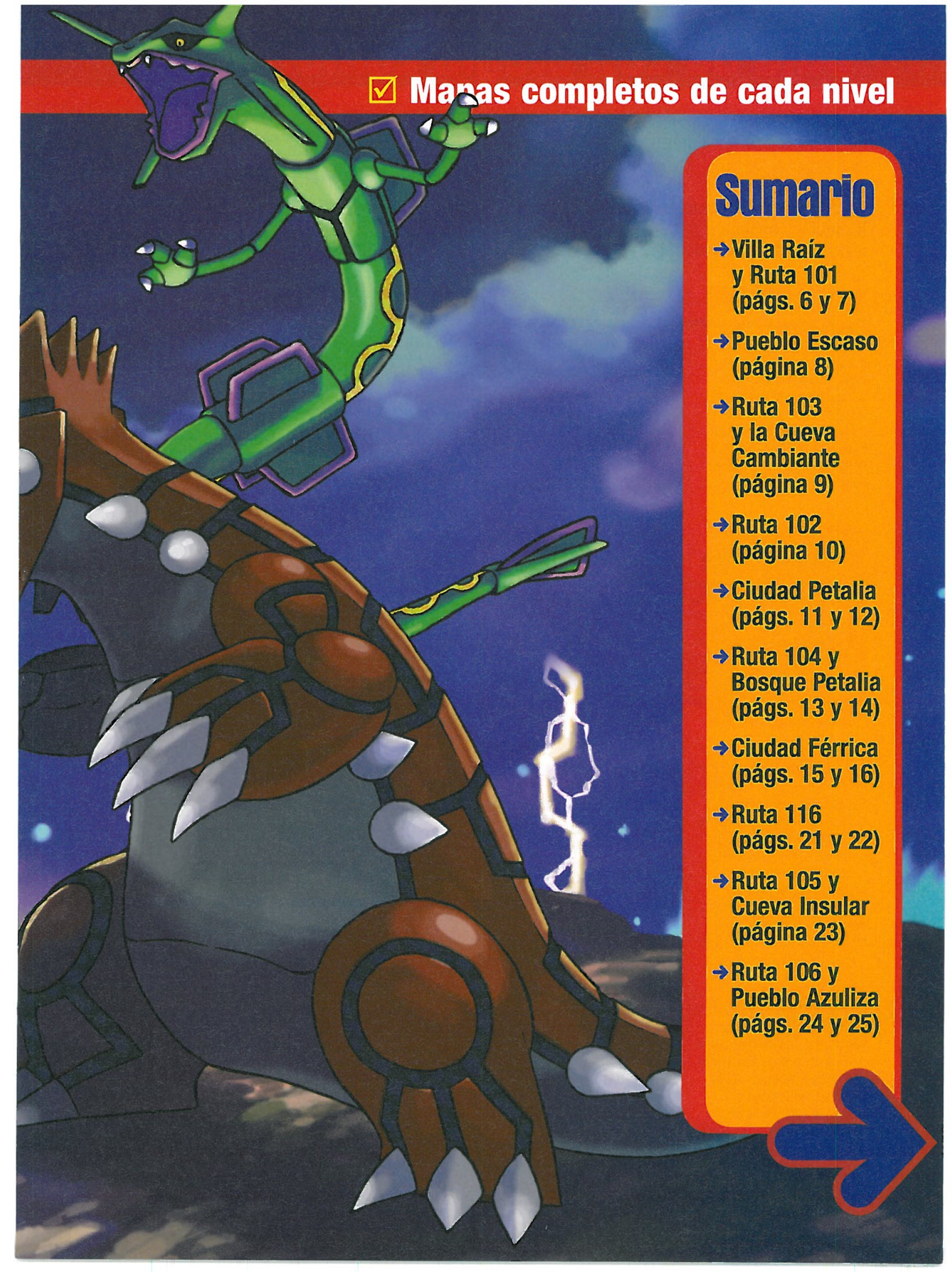
Los enfrentamientos contra otros entrenadores provocarán que tu pantalla se llene más rápido.

[1ª] ENTREGA

☑ Estrategias y trucos para ser un maestro

Guía de Maestros Pokémon Esmeralda

¡La nueva edición Esmeralda ya tiene su guía de estrategia! Así que empezamos un recorrido que nos llevará por todos los pueblos y rutas de Hoenn en busca de los Pokémon más ocultos, la fama, el prestigio y los secretos que todos desean. Prepárate, esto empieza ¡¡ya!!



Sumario

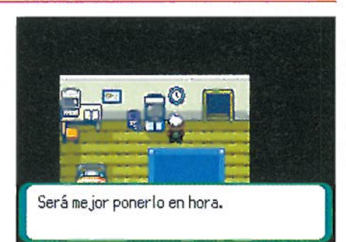
VILLA RAÍZ Y RUTA 101

Toda tu familia se ha mudado a Hoenn. El viaje ha sido largo, pero Villa Raíz es un lugar muy tranquilo y encima está cerca del gimnasio de Ciudad Petalia, el lugar en el que curra papá. No olvides visitar a tus amables vecinos porque a partir de ya jugarán un papel estelar en la aventura.

1. EL NUEVO HOGAR

Objeto conseguido: **POCIÓN, DEPORTIVAS, MON. AMULETO Y TICKET BARCO**

Al entrar en casa sube a tu cuarto y pon el reloj en hora. No olvides además **encender el ordenador** y recoger la **poción** que hay en el **Almacén de Objetos.** Recuerda visitar a mamá si necesitas que tus Pokémon sean curados.



Más tarde

Si hablas con mamá después de recibir la Pokédex, conseguirás unas Deportivas. Si lo haces después de haber conseguido la medalla del gimnasio de papá (el de Ciudad Petalia) obtendrás la **Mon. Amuleto**. Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, vuelve a casa y papá te dará un Ticket Barco para **viajar en el S.S. Marea.** Después, cuando papá se vaya, mira las noticias de la tele. Cuando tu madre pregunte por el color del extraño Pokémon del que hablan, si respondes "rojo", harás que aparezca **Latias,** pero si dices que es "azul" quien aparecerá por Hoenn será **Latios.**

2. VECINO, AMIGO Y RIVAL

Sal de casa y ve corriendo a la casa de al lado a saludar a tus vecinos. Aquí conocerás a tu rival, aunque su sexo variará según sea el del protagonista. **Si juegas como chico, la rival será Aura** y si lo haces como chica, te las verás con Bruno.

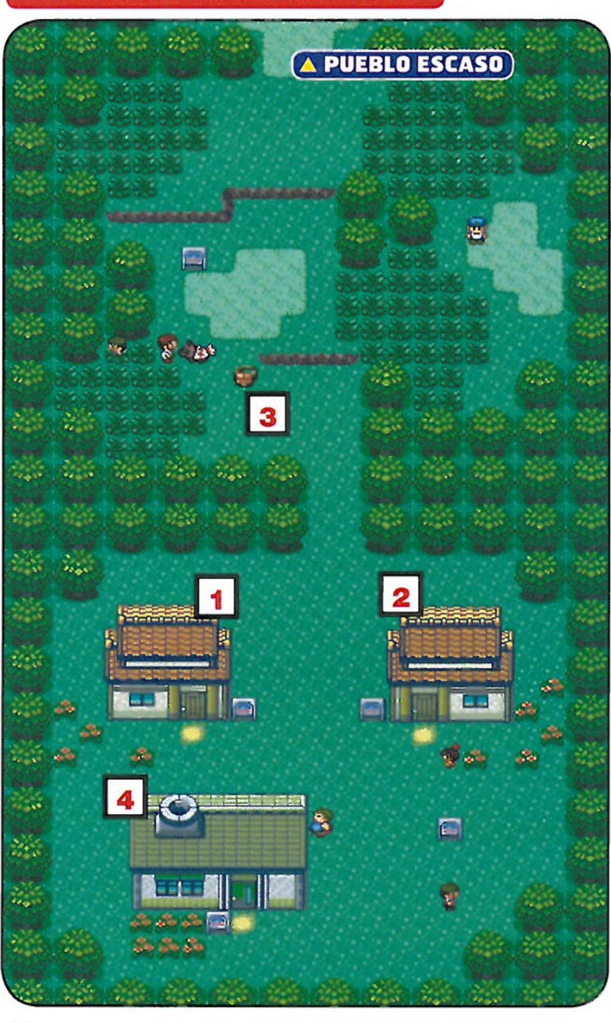


3. ABEDUL ESTÁ EN APUROS

Después de hablar con tu vecino, sal de Villa Raíz por el norte y en la **Ruta 101 verás al Profesor Abedul** metido en un lío. Un Pokémon salvaje le está atacando. Ha llegado el momento de **elegir a tu primer Pokémon** y tener la primera batalla.



VILLA RAÍZ Y LA RUTA 101



LOS CONSEJOS DE OAK

Elegir el primer Pokémon puede ser una tarea difícil si no lo tienes claro. Elijas el que elijas **siempre tendrás que formar un equipo equilibrado con diferentes tipos de Pokémon.** A pesar de todo, si consideras que en el primer gimnasio te enfrentas a Pokémon Roca, elegir a Mudkip o a Treecko tendrá sus ventajas. Sin embargo, en el segundo gimnasio lucharás contra Pokémon de Lucha y ahí vendrá bien el Picotazo de Combusken (la evolución de Torchic). No es fácil tomar una decisión, así que **lo mejor será que captures a diferentes Pokémon y los entrenes bien.**

4. EL LABORATORIO DEL PROF. ABEDUL

Objetos conseguidos: **POKéDEX Y 5 POKé BALLS.**

Tras derrotar al rival en la Ruta 103, tienes que **regresar al Laboratorio de Abedul** para obtener una flamante Pokédex. Además, tu querido rival te entregará las primeras Poké Balls para que empieces capturar Pokémon salvajes a toda



Más tarde

Después de ganar la Liga Pokémon volverás a casa y, tras oír las noticias sobre un extraño Pokémon, verás que **Abedul te lleva al laboratorio para actualizar tu Pokédex a la Pokédex Nacional.** No olvides que cuando tengas los 200 Pokémon de la Pokédex de Hoenn (no hacen falta ni Jirachi ni Deoxys, no te preocupes por ellos) si regresas al laboratorio de Abedul, tendrás la posibilidad de hacerte con **Chikorita, Totodile o Cyndaquil.**

PISTAS



A medida que vayas completando ciertas tareas del juego **tu Ficha de entrenador irá cambiando de color.** Al principio tendrá color verde y luego, a medida que cumplas algunos objetivos, cambiará a bronce, cobre, plata y finalmente oro. Fíjate que **cada vez que la tarjeta cambia de color junto a tu nombre aparecerá una estrella.** Estas son las tareas que tienes que completar para **conseguir una tarjeta oro:**

- Convertirte en campeón de la Liga Pokémon.
- Completar la Pokédex de Hoenn.
- Ganar todos los símbolos de oro del Frente de Batalla.
- Ganar una Cinta en cada uno de los cinco Concursos nivel experto.

Estas tareas puedes completarlas en cualquier orden, aunque debes tener en cuenta que no podrás ir al Frente de Batalla hasta que no seas el campeón de la Liga Pokémon.

¡Hazte con todos!

POOCHYENA	WURMPLE
Muchos	Muchos

ZIGZAGOON
Algunos



OBJETOS DE ENTRENADOR

La Pokédex es un aparato de alta tecnología que **registra todos los Pokémon que avistas o atrapas a lo largo de la aventura.** Gracias a ella sabrás el área en la que vive un Pokémon que hayas visto o atrapado. En cuanto te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon y regreses a Villa Raíz, **el Profesor Abedul actualizará tu Pokédex a la Pokédex Nacional.** Con la Pokédex en Modo Nacional, tienes la oportunidad de clasificar a los **386 Pokémon** conocidos que existen hasta la fecha. Si te fijas bien, observarás que la Pokédex Nacional numera a los Pokémon de una forma diferente. En la Pokédex de Hoenn el primer Pokémon es Treecko, pero en la Pokédex Nacional el Pokémon que tiene el número 1 es Bulbasaur. Vete anotándolo.







En la Pokédex Nacional, el Pokémon que tiene el número 1 es Bulbasaur.

PUEBLO ESCASO

Pueblo Escaso es una pequeña aldea llena de actividad. Cuando lo atravieses rumbo a la Ruta 103 con intención de encontrarte con el Rival, verás el primer Centro Pokémon y la primera tienda. Si quieres obtener información interesante y conseguir algún regalito, dedícate a charlar con los habitantes del pueblo.

PUEBLO ESCASO



1. RECUPERA LOS PS

Objeto conseguido: **POCIÓN**

Junto a la casa que hay más al sur de Pueblo Escaso verás una señora que trabaja en la Tienda Pokémon. Habla con ella y sabrás que la tienda está de promoción, por eso te dará una Poción. Úsala para que un **Pokémon recupere los PS perdidos.**



2. TIENDA POKéMON

La primera vez que entres en la tienda de Pueblo Escaso podrás **comprar algunos objetos básicos.** Fíjate que las Poké Balls no las podrás conseguir hasta que no hayas recibido las que te dará el rival en el Laboratorio del Profesor Abedul.



LISTA DE PRECIOS

Antídoto	100	Poké Ball	200
Poción	300	Despertar	250
Antiparaliz	200		

3. CENTRO POKéMON

El Centro Pokémon es uno de los lugares preferidos de tus queridos Pokémon. En el segundo piso de los Centro Pokémon verás el **Club Inalámbrico Pokémon y el Club de Cable Pokémon,** pero no los podrás usar hasta que recibas la Pokédex.



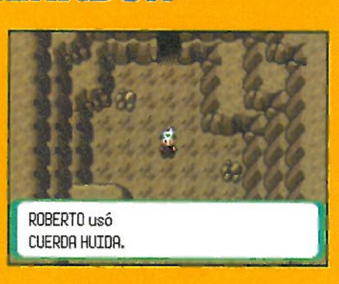
4. EXTRAÑOS POKéMON

La **Ruta 102 está bloqueada** por un señor que anda dibujando huellas de un extraño Pokémon. Ve a la **Ruta 103** y después vuelve al **Laboratorio de Abedul.** Cuando regreses de nuevo a Pueblo Escaso el paso a la Ruta 104 estará libre.



OBJETOS DE ENTRENADOR

Además de las medicinas para curar la salud de tus Pokémon, **en la mochila puedes llevar otros objetos de gran utilidad.** Por ejemplo, si llevas una Cuerda Huida y la usas, podrás salir en un instante de cualquier cueva donde estés.



RUTA 103 Y LA CUEVA CAMBIANTE

El Rival anda en la Ruta 103 haciendo investigaciones sobre los Pokémon. Búscalo porque cuando lo encuentres te retará a tu primer combate Pokémon. Más tarde, cuando dispongas de Surf, podrás usar esta ruta como un atajo para buscar la Cueva Cambiante y dirigirte a la Ruta 110.



RUTA 103



1. LA CUEVA MISTERIOSA

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon aparecerá una cueva en la parte este de la Ruta 103. Se llama Cueva Cambiante y en principio **solo encontrarás Zubat salvajes,** aunque hay rumores de que otros Pokémon podrían aparecer.



Batalla contra el Rival

TU POKéMON	POKéMON DEL RIVAL
Treecko	Torchic (nivel 5, tipo Fuego)
Torchic	Mudkip (nivel 5, tipo Agua)
Mudkip	Treecko (nivel 5, tipo Planta)

Después de salvar al Profesor Abedul del ataque del Pokémon salvaje, pon rumbo a la Ruta 103 y busca al Rival. En cuanto le encuentres te retará a tu primer combate Pokémon. Mira el cuadro de arriba y verás que, dependiendo del Pokémon de inicio que hayas elegido, el **Rival usará el tipo de Pokémon que más ventaja tenga contra el tuyo.**

¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEC. ESP	B. BAYA ZREZA Y ZANAMA
C. MÁS PP	

¡Hazte con todos!

MAGIKARP	**PELIPPER**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
POOCHYENA	**SHARPEDO**
Muchos	**Muchos** (Supercaña)
TENTACOOL	**WAILMER**
Muchos	**Algunos** (Caña Buena)/**Muchos** (Supercaña)
WINGULL	**ZIGZAGOON**
Muchos (algunos)	**Algunos**
ZUBAT	
Muchos (Cueva Cambiante)	

RUTA 102

En esta ruta encontrarás a cuatro entrenadores Pokémon contra los que pelear. No olvides capturar un Zigagoon porque este Pokémon puede conseguir durante un combate los objetos que lleve el Pokémon rival. Para eso sirve su fantástica habilidad Recogida.

RUTA 102



1. LAS PRIMERAS BAYAS

En esta ruta verás las primeras plantas con bayas. Hay una con **Bayas Aranja** y otra con **Bayas Meloc.** Cuando las recojas, el suelo quedará blando y fértil y tendrás la oportunidad de **plantar alguna de las bayas que has recogido.**



PISTAS

En uno de los bolsillos de la mochila se irán guardando todas las bayas que recojas en la aventura. Fíjate que con cada baya tienes la opción de consultar una ficha con sus características. Observa atentamente los sabores de cada baya. **El sabor es vital a la hora de fabricar Pokécubos.**



Cada baya tiene una ficha para consultar su tamaño, dureza y sabor.

¡Hazte con todos!

CORPHISH	**GOLDEEN**
Algunos (Caña Buena)/**Muchos** (Supercaña)	**Algunos** (Caña Vieja y Caña Buena)
LOTAD	**MAGIKARP**
Algunos	**Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)
MARILL	**POOCHYENA**
Muchos	**Algunos**
RALTS	**SEEDOT**
Pocos	**Raro**
WURMPLE	**ZIGZAGOON**
Algunos	**Algunos**

CIUDAD PETALIA

Ciudad Petalia es la primera ciudad en la que hallarás un gimnasio y mira por dónde, aquí tu papá es el líder. Aprovisiónate de objetos en la tienda y haz una visita a papá. Cuando hayas conseguido las cuatro primeras medallas de los gimnasios de Hoenn, tendrás que volver a disputar la medalla de su gimnasio.

CIUDAD PETALIA



1. PERFILES POKéMON

Habla con el chico que hay junto al PC del Centro Pokémon. Te preguntará por tu perfil como entrenador Pokémon y te dará la opción de combinar cuatro palabras para comunicárselo. **Elige bien un perfil que refleje tu personalidad.**



2. CHARLANDO CON PAPÁ

Papá es el líder del Gimnasio de Petalia. En cuanto llegues a la ciudad tienes que ir a charlar con él. Durante la conversación aparecerá **Blasco,** un entrenador que se hará amigo tuyo y ayudarás a capturar su primer Pokémon.



Más tarde

Cuando ganes las **cuatro primeras medallas** de los gimnasios de Hoenn, vuelve a Ciudad Petalia a luchar contra papá. Hasta que no tengas esas medallas no querrá luchar contigo.

3. LA CASA DE BLASCO

Objeto conseguido: MO03 SURF

Blasco es un chico con una salud un poco frágil que vive con sus padres al este de Ciudad Petalia. Tras ayudarle a capturar su primer Pokémon, sus padres te darán las gracias por la ayuda y sabrás que **le han enviado a Pueblo Verdegal.**



Más tarde

Cuando ganes la medalla del gimnasio de Ciudad Petalia, el padre de Blasco te llevará a casa para darte la **MO Surf.** Si enseñas esta MO a un Pokémon, podrás navegar por ríos y mares a tu antojo.

4. TIENDA POKéMON

Hasta que no hayas ganado las cuatro primeras medallas de los gimnasios de Hoenn en esta tienda no venderán la **Súperball y la Súper Poción.** Fíjate en la **Car. Naranja,** es guay para escribir mensajes a tus mejores amigos.



LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Defensa X	550	Cuerda Huida	550
Velocidad X	350	Antiparaliz.	200	Súper Poción	700
Poción	300	Car. Naranja	50	Repelente	350
Ataque X	500	Despertar	250		
Antídoto	100	Superball	600		

5. EL HOMBRE DE LAS GAFAS

En las calles de **Ciudad Petalia** te toparás con un extraño caballero con gafas de sol. Te contará que anda recorriendo la región de Hoenn en **busca de grandes entrenadores Pokémon.** Seguro que algún día se interesará por ti.



¡CONSÍGUELOS!

A. MÁX. REVIVIR	B. ÉTER

PISTAS

En el **gimnasio de Ciudad Petalia hay siete habitaciones** y en cada una hay un entrenador que está especializado en una táctica de combate. Fíjate que todos los rivales usan **Pokémon de tipo Normal,** con lo que si tienes un Pokémon con ataques de tipo Lucha, te darás un paseo triunfal. De todas formas, para que te hagas una idea de los rivales que esperan te diremos las técnicas de cada habitación, así como el Pokémon que usará el rival.

1. **SALA DE VELOCIDAD:** Entre. Guay Antonio usa un **Swellow de nivel 26.**
2. **SALA DE PRECISIÓN:** Entre. Guay Mari usa un **Delcatty de nivel 26.**
3. **SALA DE CONFUSIÓN:** Entre. Guay Pascual usa un **Spinda de nivel 26.**
4. **SALA DE DEFENSA:** Entre. Guay Alexia usa un **Wigglytuff de nivel 26.**
5. **SALA DE RECUPERACIÓN:** Entre. Guay Jorge usa un **Slakoth de nivel 26.**
6. **SALA DE FUERZA:** Entre. Guay Jimena usa un **Zangoose de nivel 26.**
7. **SALA DE KO INSTANTÁNEO:** Entre. Guay Blas usa un **Vigoroth de nivel 26.**

POKéTRUCO

Si en un combate das a tu Pokémon **Ataque X, aumentarás la potencia de sus ataques físicos** hasta que finalice.

Líder Pokémon nº5

Norman es tu papá y también el líder del gimnasio de Ciudad Petalia. No te podrás enfrentar a él hasta que no consigas las cuatro primeras medallas de Hoenn.



Norman

Tiene un equipo formado por **cuatro Pokémon tipo Normal.** Ten mucho cuidado porque **Slaking tiene un Ataque enorme** y cuando usa el **movimiento Imagen** no hay quien le pare.

Equipo de Norman

SPINDA Nv 27	LINOONE Nv 29
Tipo: Normal **Ataques:** Danza Caos, Psicorrayo, Imagen, Otra Vez	**Tipo:** Normal **Ataques:** Cuchillada, Tambor, Imagen, Golpe Cabeza
VIGOROTH Nv 27	**SLAKING Nv 31**
Tipo: Normal **Ataques:** Cuchillada, Imagen, Otra Vez, Finta	**Tipo:** Normal **Ataques:** Contador, Bostezo, Imagen, Finta

CONSEJO PARA NORMAN

Los Pokémon de Norman son de **tipo Normal,** por eso lo mejor para enfrentarse a ellos son los **movimientos de tipo Lucha.** Si además usas movimientos como **Atracción, Canto o Somnífero,** dejarás a los rivales fuera de combate durante un tiempo y podrás librarte de sus ataques.

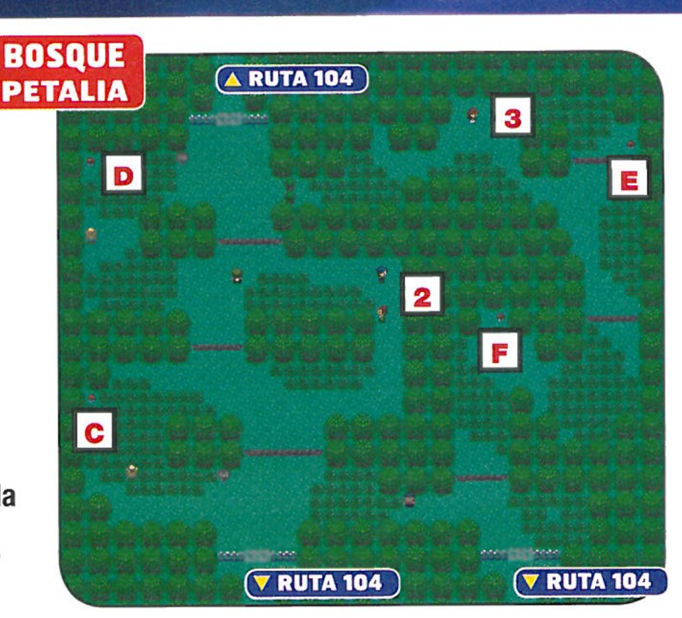
PREMIOS NORMAN

MEDALLA EQUILIBRIO
Esta medalla **incrementará la Defensa de tus Pokémon y te permitirá usar Surf fuera de la batalla.**

MT 42, IMAGEN
Es un ataque de tipo Normal muy poderoso. **Dobla el Ataque si estás envenenado, paralizado o quemado.**

RUTA 104 Y BOSQUE PETALIA

La Ruta 104 y el Bosque Petalia están repletos de entrenadores con ganas de combatir, y de nuevos Pokémon que capturar. Cuando tengas la MO Corte y hayas ganado la medalla de Ciudad Férrica, podrás volver a Bosque Petalia y cortar los árboles que bloquean la parte derecha.



1. EL BARCO DEL SR. ARENQUE

La primera vez que pases por aquí, verás que la casa del Sr. Arenque está vacía. Cuando le ayudes a **recuperar a su Peeko en el túnel Fervergal,** lo hallarás en su casa dispuesto a llevarte con su barco a Azuliza y a Ciudad Portual.





2. EL VILLANO

Objeto conseguido: **SUPERBALL**

En Bosque Petalia debes **proteger a uno de los investigadores de Devon S.A.** del ataque de un soldado Aqua. Usa un **Poochyena nivel 9** y podría darte una paliza. Como recompensa, el investigador te dará una Superball.



3. REFUERZA TU PODER

Objeto conseguido: **SEMILLA MILAGRO**

Usando **Corte** podrás explorar la parte derecha de Bosque Petalia. La primera chica que veas aquí te dará la **Semilla Milagro,** un objeto que equipado en un Pokémon que conozca ataques tipo Planta, aumentará su poder en buena cantidad.





4. FLORISTERÍA PITIMINÍ

Objeto conseguido: **CUBO WAILMER, BAYA (ALEATORIA) Y HIERBA BLANCA**

Una de las hermanas que lleva la floristería te entregará un Cubo Wailmer para que **riegues las bayas que plantes en tierra fértil** y así crezcan más rápido. Si hablas con la hermana más joven una vez al día, recibirás una baya distinta.



Más tarde

Después de que consigas la **Medalla Dinamo en Ciudad Malvalona,** en la puerta de la Floristería Pitiminí aparecerá una señora que te obsequiará con una **Hierba Blanca.** Si equipas con este objeto a un Pokémon, cuando lo necesite lo usará para **restaurar las características debilitadas.** Además, si entras en la floristería tendrás la posibilidad de comprar plantas de diferentes tamaños y colores que te servirán para **decorar tu Base Secreta.** Fíjate que cada vez que compres una planta, se enviará al PC, pero para decorar solo las tendrás disponibles en el PC que aparece cuando te abres una Base Secreta.

LISTA DE PRECIOS			
Planta Roja	3000	Pl. Colorida	5000
Pl. Tropical	3000	Planta Grande	5000
Flores Bonitas	3000	Planta Enorme	5000

5. BATALLAS 2 CONTRA 2

Fíjate que los dos primeros Pokémon del equipo son los que saldrán a luchar contra Gina y Mini, así que, antes de hablar con ellas, **pon en primer lugar a los dos mejores Pokémon** de tu equipo. Esto te dará ventaja para vencer el combate.



¡CONSÍGUELOS!	
A. POKé BALL	B. BAYAS ARANJA Y BAYAS MELOC (x2)
C. ANTIPARALIZ.	D. ÉTER
E. SUPERBALL	F. ATAQUE X
G. MT09 (RECURRENTE)	H. BAYAS ZREZA Y BAYAS ARANJA (x2)
I. POCIÓN	J. PRECISIÓN X
K. MÁS PP.	L. BAYA ATANIA
M. BAYAS ZREZA Y BAYAS ZANAMA	

¡Hazte con todos!

CASCOON	**MAGIKARP**
Algunos (Bosque Petalia)	**Muchos** (Ruta 104)
MARILL	**PELIPPER**
Algunos (Ruta 104)	**Pocos** (Ruta 104)
POOCHYENA	**SHROOMISH**
Algunos (Bosque Petalia)/**Muchos** (Ruta 104)	**Algunos** (Bosque Petalia)
SILCOON	**SLAKOTH**
Algunos (Bosque Petalia)	**Algunos** (Bosque Petalia)
TAILLOW	**WINGULL**
Pocos (Bosque Petalia)/**Algunos** (Ruta 104)	**Algunos** (Ruta 104)

CIUDAD FÉRRICA

Ciudad Férrica es una ciudad con grandes edificios y una bonita y larga calle principal. En ella encontrarás el primer gimnasio en el que combatir, además de una escuela de entrenadores Pokémon y la sede de la empresa Devon S.A.. Durante la aventura tendrás que regresar varias veces por aquí, especialmente cuando quieras reanimar a algún fósil.

1. CASA DEL CORTADOR

Objeto conseguido: **M001 O CORTE**



El cortador ayudó en las obras de Ciudad Férrica abriendo claros en el bosque con sus Pokémon con Corte. Las obras terminaron hace tiempo, por eso **te entregará esta MO,** para que cuando tengas la Medalla Piedra la uses para cortar árboles.

2. TIENDA POKéMON

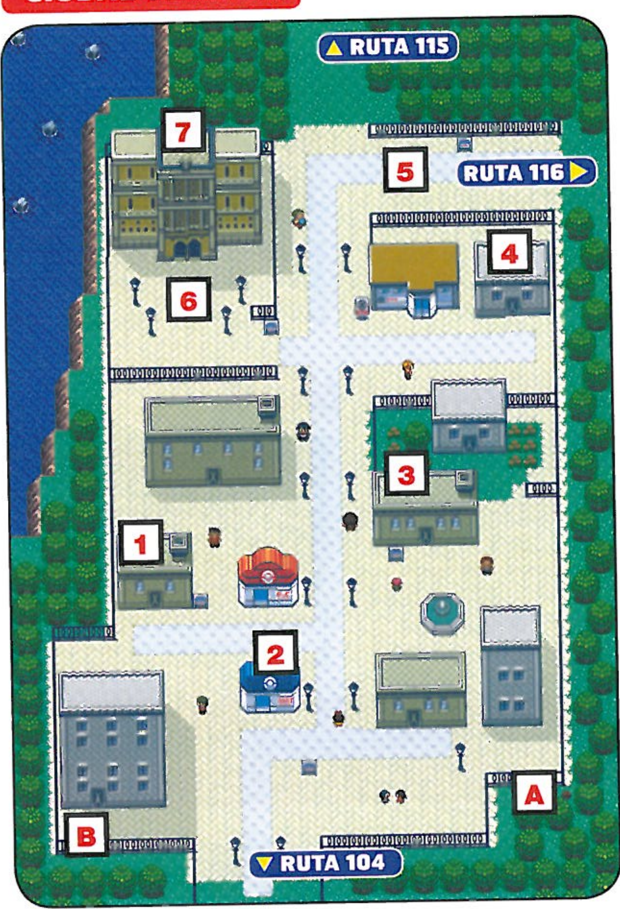


Los productos estrella de esta tienda son la **Turno Ball y la Acopio Ball,** pero no estarán disponibles hasta que en la **Ruta 116** (cerca de la entrada del Túnel Fervergal) te encuentres al investigador de Devon que ayudaste en Bosque Petalia.

LISTA DE PRECIOS

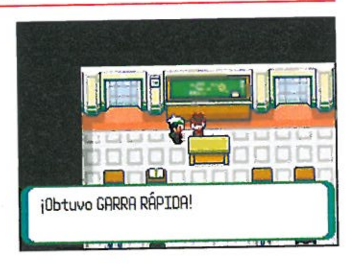
Poké Ball	200	Antiparaliz.	200
Turno Ball	1000	Cuerda Huida	550
Acopio Ball	1000	Repelente	350
Poción	300	Velocidad X	350
Superpoción	700	Ataque X	500
Antídoto	100	Defensa X	550

CIUDAD FÉRRICA



3. ESCUELA DE ENTRENADORES

Objeto conseguido: **GARRA RÁPIDA**



Habla con el maestro y obtendrás Garra Rápida. Un Pokémon equipado con ella, tendrá muchas probabilidades de **ser el primero en golpear** aunque sea más lento que el rival. Atento, en una esquina de la clase **verás a Treto.**

4. INTERCAMBIANDO POKéMON

Objeto conseguido: **BAYA ATANIA**

Quico tiene un **Seedot al que llama Sitot.** Aunque adora a Sitot, **el chaval desea tener un Ralts.** Ve a capturarlo a la Ruta 102 y vuelve para hacerte con Sitot, un Pokémon Planta equipado con la **Baya Atania, que despierta del sueño.**

5. ¡AL LADRÓN!

Objeto conseguido: **SUPERBALL**

Al ganar la primera medalla, verás que un Soldado del Equipo Aqua ha robado algo de Devon S.A.. Habla con el investigador, atraviesa la Ruta 116 y entra en el **Túnel Fervergal** para recuperarlo. Como premio **recibirás otra Superball.**



6. DEVON S.A.

Objeto conseguido: **CARTA, POKéNAV Y REPARTIR EXP.**

La primera vez que pases por Ciudad Férrica y ayudes al investigador de Devon a recuperar las piezas robadas, **el presidente de Devon te dará la PokéNav,** una artilugio con el que podrás consultar el mapa de Hoenn siempre que te apetezca.



7. AGENDA Y MÓVIL

Cuando salgas del edificio de Devon con la PokéNav, un científico de la empresa te llamará para actualizarla. Resulta que ha creado una nueva función llamada Agenda del Móvil con la que **tu PokéNav funcionará como un teléfono móvil.**



¡CONSÍGUELOS!

A. DEFENSA X.	B. HONOR BALL (en la primera planta del edificio)

Batalla contra el Rival

TU POKéMON	POKéMON DEL RIVAL
Treecko	Torchic (nivel 15, tipo Fuego) Lotad (nivel 13, Agua-Planta)
Torchic	Mudkip (nivel 15, tipo Agua) Si elegiste jugar como chica, Slugma (nivel 13, tipo Fuego) Si elegiste jugar como chico, Torkoal (nivel 13, tipo Fuego)
Mudkip	Treecko (nivel 15, tipo Planta) Wingull (nivel 13, Agua-Volador)

Líder Pokémon nº1

En el gimnasio de Ciudad Férrica, tanto los entrenadores como la líder Petra son especialistas en Pokémon de tipo Roca/ Tierra y de tipo Roca. Ten cuidado, son muy duros de pelar.



Petra

El equipo de Petra lo forman **Geodude y Nosepass,** un Roca que verás por primera vez en este combate. Elige bien a tu equipo o su golpe Tumba Rocas te hará picadillo.

Equipo de Petra

GEODUDE Nv 12	NOSEPASS Nv 15
Tipo: Roca-Tierra **Ataques:** Placaje, Rizo Defensa, Lanzarrocas, Tumba Rocas	**Tipo:** Roca **Ataques:** Bloqueo, Fortaleza, Placaje, Tumba Rocas
GEODUDE Nv 12	
Tipo: Roca-Tierra **Ataques:** Placaje, Rizo Defensa, Lanzarrocas, Tumba Rocas	

CONSEJO PARA PETRA

Si tienes a **Mudkip usa Pistola Agua y si tu elección fue Treecko usa Absorber.** Si elegiste a Torchic llévale hasta el nivel 16 y haz que evolucione en Combusken. En ese momento Combusken aprenderá Doble Patada, un ataque de tipo Lucha que partirá en dos a los Pokémon tipo Roca.

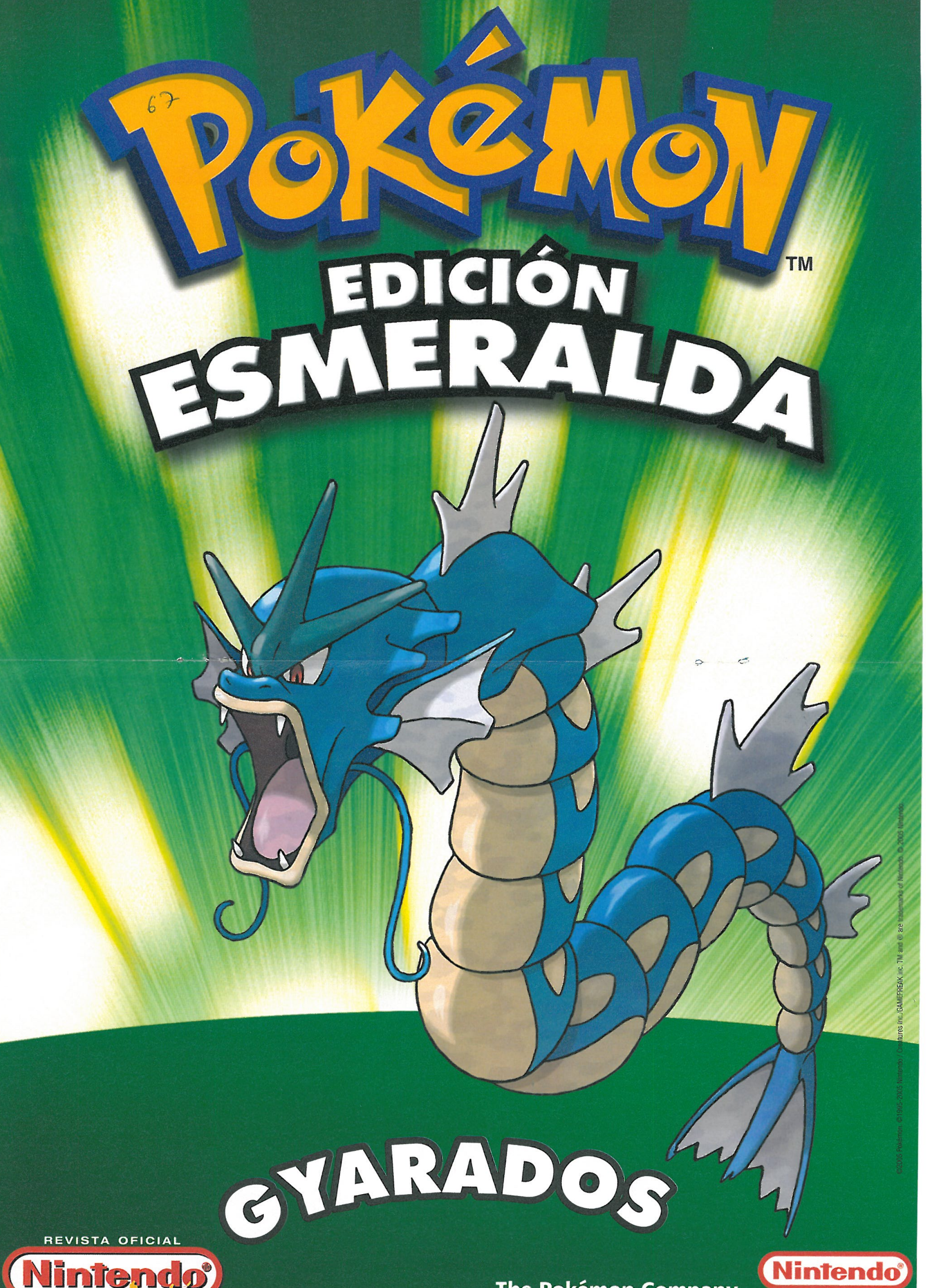
PREMIOS PETRA

MEDALLA PIEDRA
Incrementa el poder de Ataque de tus Pokémon y también permite **usar la MO CORTE fuera de un combate.**

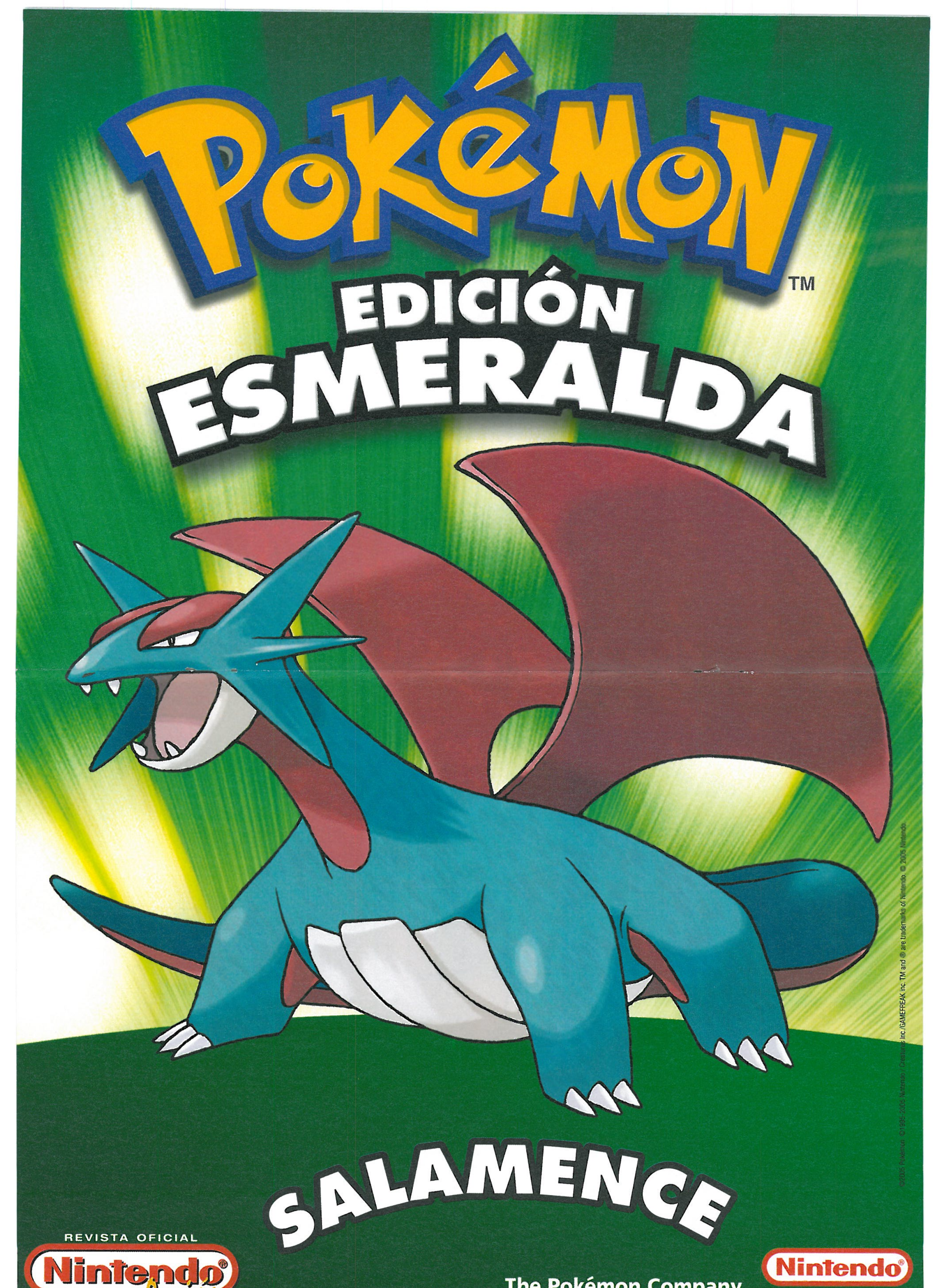
MT 39, TUMBA ROCAS
Movimiento de tipo Roca que **inflige daño lanzando rocas al rival a la vez que disminuye su velocidad.**

Más tarde

En Devon S.A. recibes el encargo de llevar una **carta a Máximo en Azuliza y las Piezas Devon al Capitán Babor en Ciudad Portual.** Cuando realices ambos encargos podrás volver a Devon S.A., y el **Sr. Peñas (el presi) te dará Repartir Exp.** Este objeto te ayudará un montón a subir de nivel a los Pokémon más débiles.

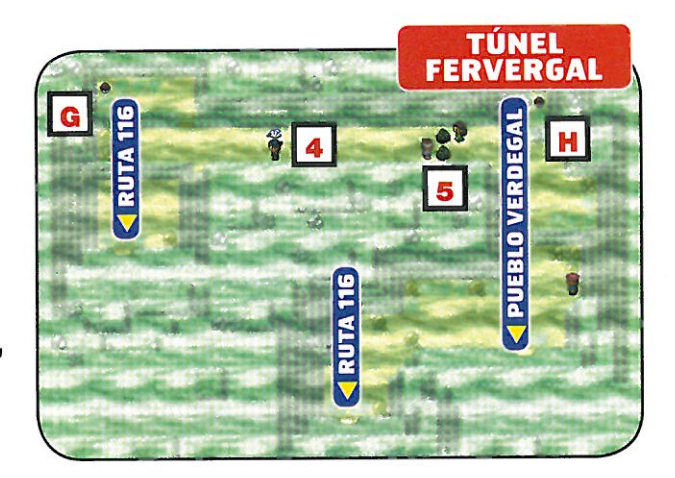


POKéMON™
EDICIÓN ESMERALDA
GYARADOS
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo


Pokémon™
EDICIÓN ESMERALDA
SALAMENCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo

RUTA 116

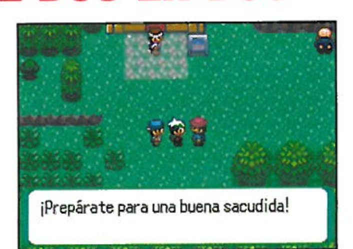
La Ruta 116 enlaza Ciudad Férrica con el Túnel Fervergal y a su vez este túnel enlaza con Pueblo Verdegal. Pasear por la Ruta 116 será un descanso después de la dura batalla que has disputado en el gimnasio de Ciudad Férrica, así que dedícate a atrapar nuevos Pokémon salvajes, especialmente a Nincada.





1. RIVALES DE DOS EN DOS

En la Ruta 116 es muy posible que veas como **dos entrenadores se unen para plantarte cara** en una batalla dos contra dos. Ten cuidado y recuerda que los dos primeros de tu equipo serán los que salgan a combatir, así que elige bien.



2. LA POSADA DEL TUNELERO

Los tuneleros tenían maquinaria moderna para cavar, pero hacía mucho ruido y podía afectar a los Pokémon del Túnel Fervergal, y pararon las excavaciones. Tras **rescatar al Wingull del Sr. Arenque** podrás entrar a charlar con ellos.



3. SALVAR A PEEKO

¡Pobre Sr.Arenque! Un desgraciado le ha robado a su querido **Peeko, un Wingull al que tiene mucho cariño.** El pobre está desolado, así que tendrás que poner manos a la obra y hacer lo puedas para recuperar a su Peeko.



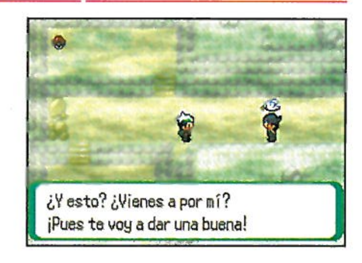
LOS CONSEJOS DE OAK

Si mimas a un Pokémon, nacerá entre vosotros una gran amistad y en ocasiones, gracias a ella, el Pokémon evolucionará al sentirse feliz. **Para que la felicidad de un Pokémon aumente lo mejor es hacerle combatir, pero no dejes que se debilite o se apenará.** Por ejemplo, Golbat evolucionará a Crobat cuando se sienta feliz. Otra forma de hacer que un Pokémon sienta mucha felicidad es **capturarle con un tipo especial de Ball. Esa ball se llama Lujo Ball** y podrás conseguirla en el barco abandonado de la Ruta 108 o en el edificio de concursos de Ciudad Calagua.

4. DALE SU MERECIDO

Objeto conseguido: **PIEZAS DEVON**

El Soldado del Equipo Aqua no parece un lumbreras. Ha robado las Piezas Devon y al Peeko del Sr. Arenque, pero se ha **metido en el Túnel Fervergal sin enterarse de que no tiene escapatoria.** Habla con él y demuéstrale como se lucha.



5. ¡QUÉ BONITO ES EL AMOR!

Objeto conseguido: **MO04 (FUERZA)**

Dentro del Túnel Fervergal hay dos enamorados separados por dos enormes rocas. ¿No te da pena? Pues si tienes en tu poder la MO06 (Golpe Roca), haz que un Pokémon la use para **partir las rocas que les separan** y conseguirás la **MO Fuerza.**



¡CONSÍGUELOS!

A. REPELENTE	E. ESPECIAL X
B. ETER	F. MÁS PS
C. BAYA PINIA Y BAYA ATANIA	G. POKé BALL
D. POCIÓN	H. ÉTER MÁX.

6. ¡MIRA QUÉ GAFAS DE SOL!

Objeto conseguido: **GAFAS DE SOL**

En el Túnel Fervergal hay una salida que permite explorar otra zona de la **Ruta 116.** En ella verás a un señor que está buscando con afán sus gafas de sol. Cuando las encuentres te las podrás quedar para **potenciar los ataques de tipo Siniestro.**



7. UNA NUEVA POKé BALL

Objeto conseguido: **ACOPIO BALL**

Cuando atravieses el Túnel Fervergal desde Pueblo Verdegal (necesitarás la MO Golpe Roca) hasta la Ruta 116, al salir encontrarás al **investigador de Devon** que conoces. En agradecimiento te entregará una Poké Ball llamada Acopio Ball.





OBJETOS DE ENTRENADOR

En Hoenn, la televisión es una fuente de información importantísima. Si la ves de vez cuando, averiguarás muchas cosas de las que pasan en Hoenn, entre ellas cuándo y dónde **aparecen algunos Pokémon muy raros.**



RUTA 105 Y CUEVA INSULAR





La primera vez que pases por esta ruta lo harás a bordo del barco del Sr. Arenque, pero para poder explorarla a fondo necesitarás la MO Surf y la medalla de Ciudad Petalia.

1. SURFEANDO POR LAS RUTAS

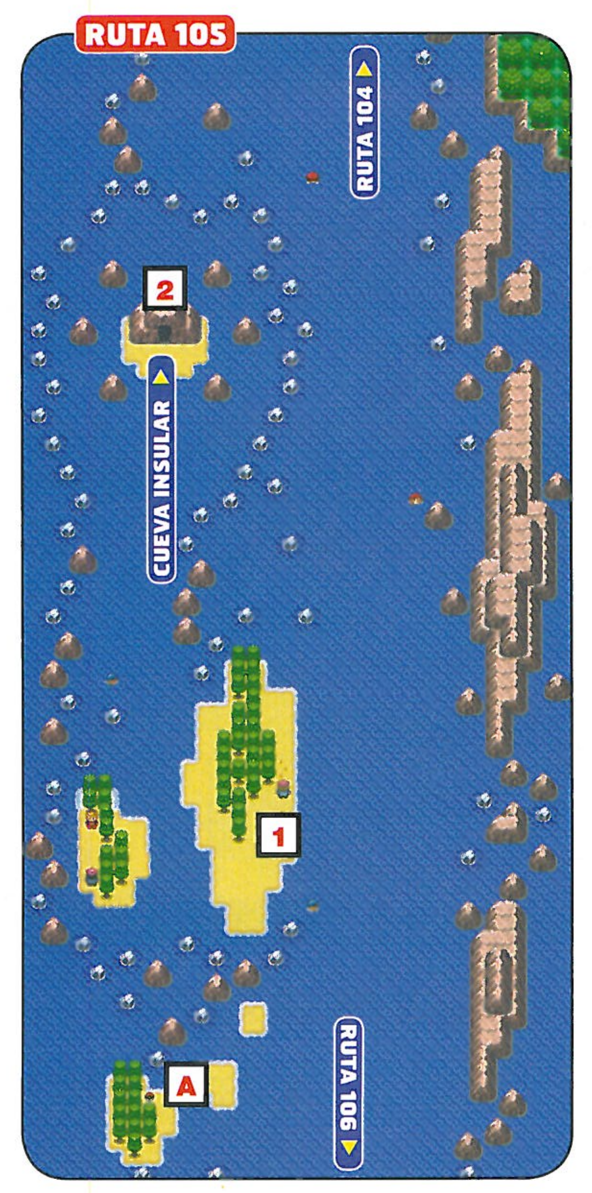
En Hoenn hay muchas rutas acuáticas como la Ruta 105 y si quieres explorarlas a fondo, **necesitarás un Pokémon que sepa Surf** y tener la **medalla del gimnasio de Ciudad Petalia.**



2. EL MISTERIO DE REGICE

Para entrar en la Cueva Insular antes debes haber resuelto el **misterio de la Cámara Sellada (Ruta 134)**. En la primera sala verás una inscripción que dice: "Ponte junto al muro. Da una vuelta completa" Haz lo que te dice y verás a Regice.





¡Hazte con todos!

MAGIKARP	**PELIPPER**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
REGICE	**TENTACOOL**
Uno	**Muchos**
WAILMER	**WINGULL**
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Supercaña)	**Muchos**

¡CONSÍGUELOS!

A. HIERRO	

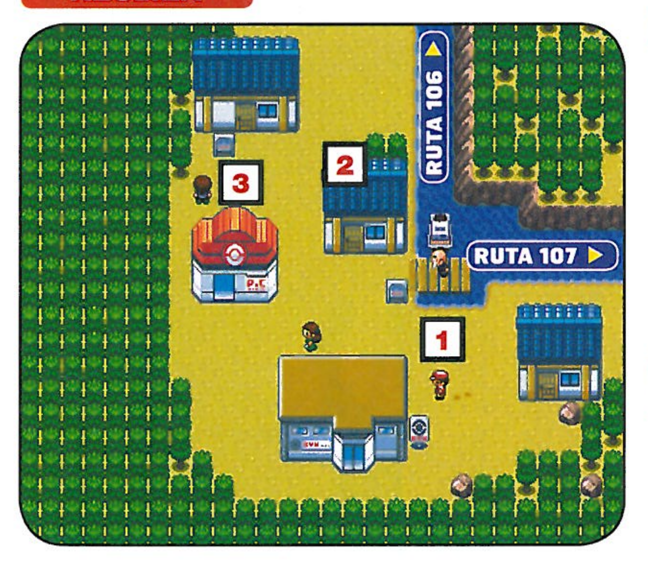
RUTA 106 Y PUEBLO AZULIZA

Pueblo Azuliza es un pueblecito situado en una isla al sur de Hoenn. En el centro del pueblo está el segundo gimnasio en el que ganarás una nueva medalla, pero quizá lo más interesante de Azuliza son sus gentes. Aquí todo el mundo quiere estar a la última... y de hecho lo están.

RUTA 106



PUEBLO AZULIZA



1. EL ARTE DE LA PESCA

Objeto conseguido: **CAÑA VIEJA**

Una de las formas de **capturar a los Pokémon acuáticos** consiste en pescarlos con una caña. Junto al Centro Pokémon de Pueblo Azuliza encontrarás un pescador que te dará una, así como unos **valiosos consejos para pescar.**



2. UN PAÑUELO CHULO

Objeto conseguido: **PAÑUELO DE SEDA**

En esta casa obtendrás un Pañuelo de seda. Este objeto, aparte de poner guapo al Pokémon lo lleve, **aumentará la potencia de los ataques de tipo Normal.** Recuerda que durante el juego hay más objetos que mejoran otros tipos de ataques.



3. EL CLUB DE LAS MODAS

Objeto conseguido: **MT36 (BOMBA LODO)**

En Azuliza la gente siempre quiere estar a la última. Si hablas con el muchacho que hay junto a la entrada del Club de Azuliza, te dirá **cuál es el lema que hace furor entre la gente.** Invéntate otro y verás como todos te siguen y te adoran.



Más tarde

Cuando hayas conseguido **cinco medallas vuelve por el Club de Azuliza** y dentro encontrarás un hombre con gafas que te entregará la MT36 o BOMBA LODO. No lo olvides, este **movimiento de tipo Veneno es uno de los más demoledores** que existen.

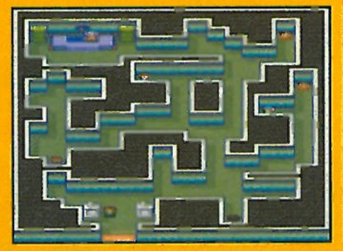
4. UN ENCARGO IMPORTANTE

El Sr. Peñas, el presidente de Devon S.A., te ha encargado que **entregues una carta a Máximo.** El chaval parece que merodea por **Cueva Granito,** así que ve a buscarle. Hasta que no le des la carta, el Sr. Arenque no te llevará a Ciudad Portual.



PISTAS

El gimnasio de Pueblo Azuliza está sumido en la oscuridad. Cuando entres, solo verás una pequeña zona circular en torno a tu posición, pero a medida que vayas derrotando entrenadores el círculo se ampliará. **Si te sabes el camino, puedes llegar ante el líder Marcial** sin combatir contra nadie.



Cuando derrotes a Marcial en el gimansio de Azuliza, se hará la luz.

¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEÍNA	



¡Hazte con todos!

MAGIKARP	**PELIPPER**
● **Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)	● **Pocos**
TENTACOOL	**WAILMER**
● **Muchos**	● **Algunos** (Caña Buena)/**Muchos** (Supercaña)
WINGULL	
● **Muchos**	

Líder Pokémon nº2

Marcial es un maremoto cuando se pone a combatir. Sus Pokémon de tipo lucha golpean con una precisión y una fuerza que te dejarán sin aliento.



Marcial

El equipo de Marcial lo forman **Machop, Meditite y un Pokémon con cara de pillín llamado Makuhita.** Ten cuidado porque si no tienes un buen equipo, en cuanto uno de sus Pokémon utilice Corpulencia solo te quedará rezar.

Equipo de Marcial

MACHOP Nv 16 ● **Tipo:** Lucha ● **Ataques:** Golpe Kárate, Patada Baja, Mov. Sísmico, Corpulencia	**MAKUHITA** Nv 19 ● **Tipo:** Lucha ● **Ataques:** Empujón, Tiro Vital, Inversión, Corpulencia
MEDITITE Nv 16 ● **Tipo:** Lucha-Psíquico ● **Ataques:** Puño Certero, Pantalla Luz, Reflejo, Corpulencia	

CONSEJO PARA MARCIAL

Nunca te enfrentes a un experto en tipo Lucha usando Pokémon de tipo Normal. Para derrotarlos, usa ataques de tipo Volador o Psíquico. Si elegiste a Torchic, ahora tendrás un Combusken que con Picotazo acabará con el gimnasio de Azuliza. Sin embargo, si tienes la evolución de Mudkip o la de Treecko, procura que al menos estén en el nivel 20.

PREMIOS MARCIAL

MEDALLA PUÑO
Te **obedecerán todos los Pokémon hasta el nivel 30.** Podrás usar la MO Destello fuera de los combates.

MT08, CORPULENCIA
Esta Máquina Técnica es un **movimiento de tipo Lucha que sube el Ataque y la Defensa** del que lo usa.



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Roxi Gerebenes (Madrid). 7 años
Jimmy: –¡Mira, Mari!, un dibujo "paintado" con un ratón... Mari: –Así es, esta chica de Estremera nos ha enviado este dibujo de Volbeat hecho con el programa Paint. Oak: –Estos chavales son los que me gustan: con paciencia y dedicación.

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres nuestra Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



Este mes regalamos estas molonas libretas, con un motón de Pokémon, a todos los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Delcatty (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves).

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!







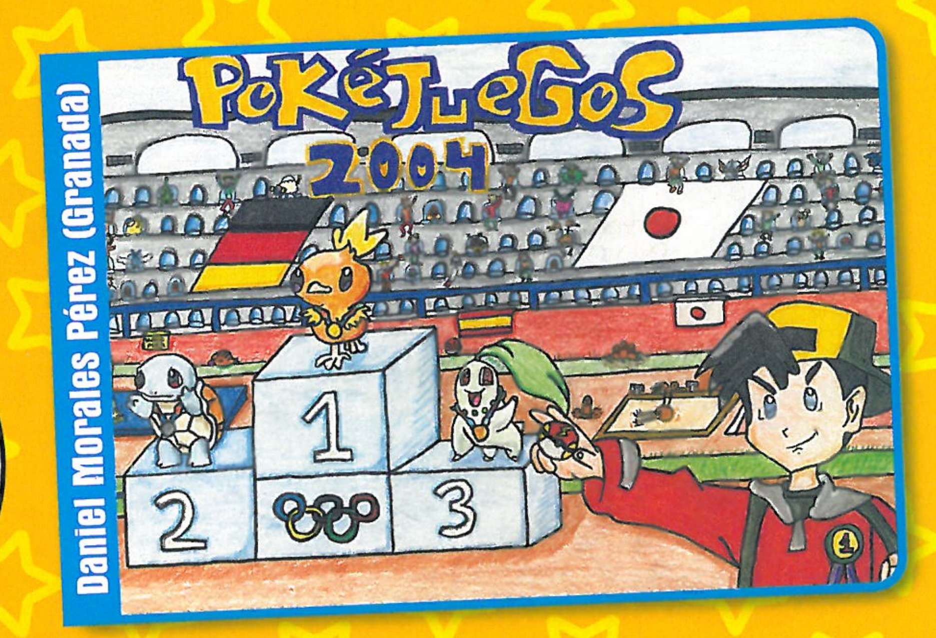




PODER PSÍQUICO

Jimmy: –Pues esto del poder psíquico me está haciendo levitar... a lo mejor tiene que ver con eso de que la tierra...
Mary: –¿Y tú crees que por ser de tipo Psíquico-Tierra te pones a levitar?
Oak: –Pues claro, así evita los ataques de Tierra. ¡Levita bien Balto y... digooo, alto!





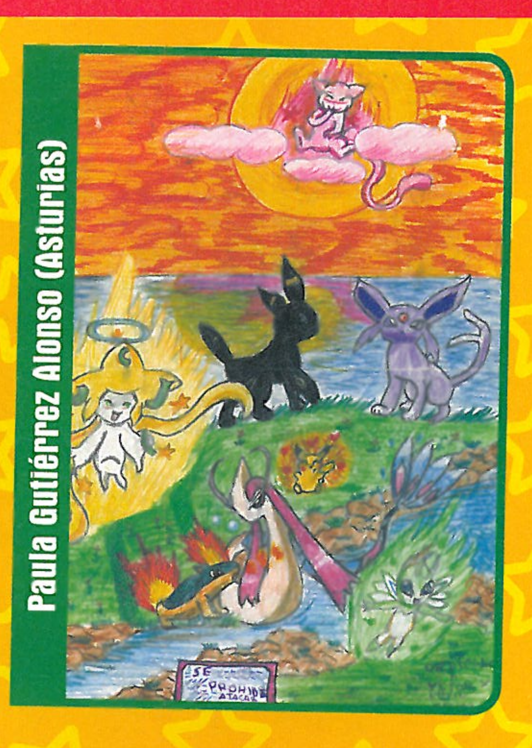
Daniel Morales Pérez (Granada)

PokéArtista



¡UN «POKéMON XD» DE REGALO PARA EL POKé ARTISTA DEL MES!

Cristian Peñas Laplaceta (Barcelona)
Jimmy: –¡Se ha salido un personaje del Pokémon XD...! Me quiere capturar... ¡Socorroo!
Mari: –La verdad es que no me sorprendería en absoluto pero... no, es un dibujo muy currao.



Paula Gutiérrez Alonso (Asturias)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.



Raquel Padilla González (Tarragona)

Álvaro Peris Zaragoza (valencia)





Vas a flipar con esta sopa. ¡Está rellena de Pokémon! Solo diez de ellos son los verdaderos. ¡Cuidado no te confundas! Y así demuestras a tu profe de mates que sí que te sabes bien los números...

Supersopa de letras Pokémon

G	A	R	D	E	V	O	I	R	N	O	R	A
O	K	A	W	O	L	L	E	W	S	P	R	B
O	K	C	U	D	Y	S	P	O	H	C	E	S
L	L	A	R	I	K	I	R	L	I	A	P	O
D	U	O	L	P	X	E	T	L	F	C	P	L
E	L	E	C	T	R	O	D	I	T	N	I	A
N	M	U	K	I	S	T	L	A	R	E	L	R
T	I	C	H	U	D	I	T	T	Y	A	E	B
A	F	A	E	L	Z	U	N	E	I	P	P	A
D	J	R	N	O	G	Y	L	F	I	L	E	D
U	Z	O	L	E	P	U	W	V	A	B	R	A
W	I	N	G	U	L	L	E	P	T	O	R	K
A	D	N	I	P	S	S	S	E	E	D	O	T

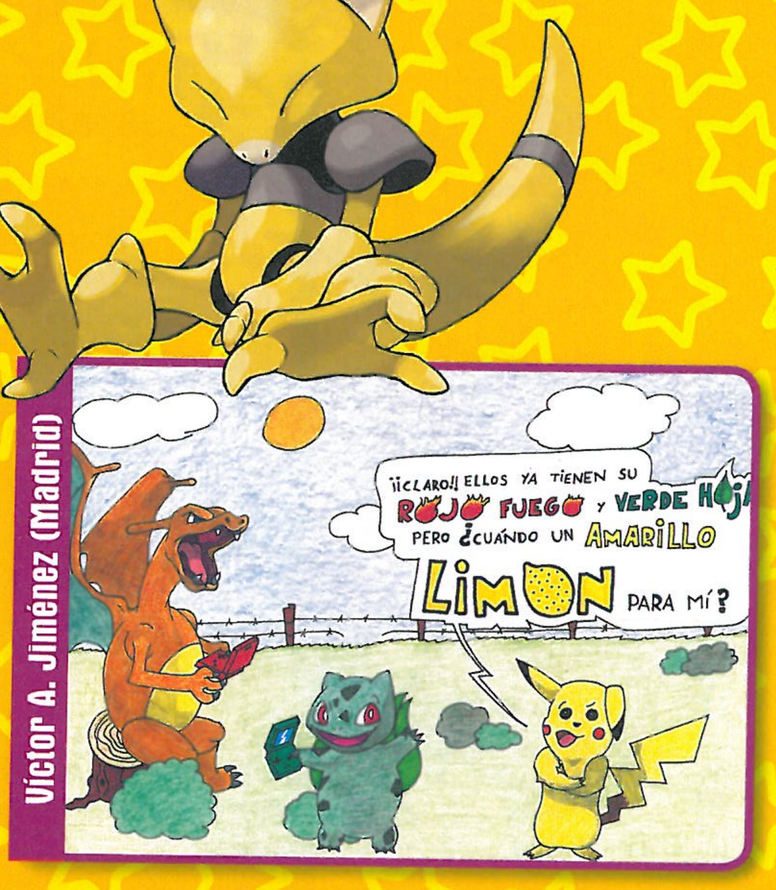
Encuentra los Pokémon del 21 al 30 de la edición Esmeralda

Si nadie los hubiera inventado, no existirían



Oak: –Edgar Pérez Romero, de Barcelona, ha inventado a Greudelof. Es un Pokémon de tipo Bicho y Roca que...
Jimmy: –Que tiene unos ataques queee... ¡qué miedo!
Mari: –Pues menos mal que no te dibujan a ti...
Oak: –Sí, porque tendrías un ataque...


Mª del Prado Lafuente (Zaragoza)



Víctor A. Jiménez (Madrid)





Tania Avellano Villa (Cádiz)



Ainhoa Navarro Moreno (Alicante)

¡Toma PokéFoto!



Sandra Escrihuela Aguilera (Barcelona)
Oak: –A esto le llamo yo una fanática de Pokémon. Menos mal que no tiene una cama más grande...
Jimmy: –¿Y duerme encima de todas esas Pokécosas? Pues que incómodo, por muy fanática que sea...
Mari: –Pues claro que no, supongo que solo las ha puesto ahí para enseñárnoslas a nosotros. ¡BURRO!
Jimmy: –¡Ah! Pues debe tener un armario muy grande y cerrado; si no, se le escaparían los Pokémon.

¡"Peazo" Pokémon!

Ves círculos, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas un poquito. Y si pones más atención todavía y dejas la DS a un lado, verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso es lo que tienes que hacer, unir con flechas los que tengan al mismo Pokémon dentro.





Agustin Adasat Rodríguez (Tenerife)



Luis Steffano (Valencia)



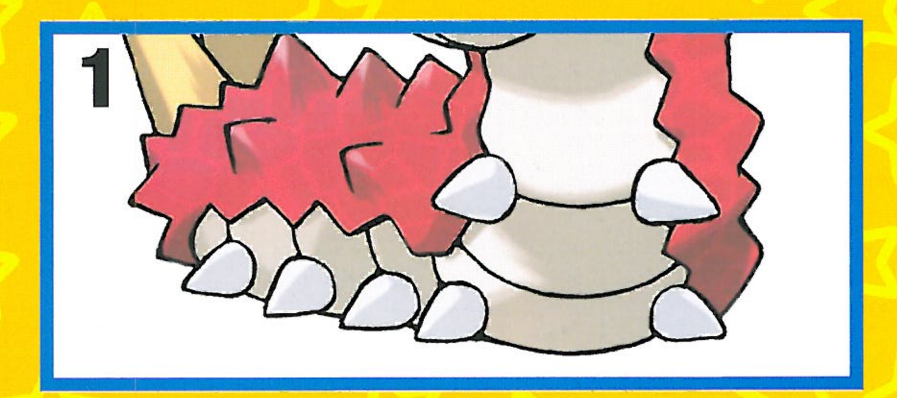
Jaime Calzado (Cáceres)

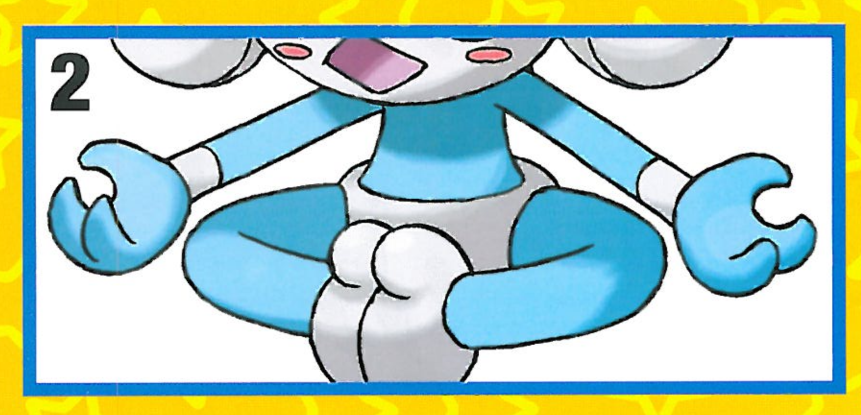


Ángel Pérez (Ciudad Real)

¿Quién es quién?

Jimmy: –Pero... ¿¡Pero qué es esto?! ¡Eh, Oak! Que mira, que me iba a zampar un bocata y, como a veces me gusta saber de qué es, he entreabierto los panes y mira lo que se ve. Oak: –Ah, pues... espero que alguien me ayude a saber qué Pokémon son.







Soluciones pasatiempos

Diferencias Delcatty



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Zany Cards (Pokémon Mini)
2. Pokémon Channel (GC)
3. Pokémon Rojo (GB)
4. Pokémon Channel (GC)
5. Pokémon XD (GC)

Poder Psíquico

Es Baltoy.

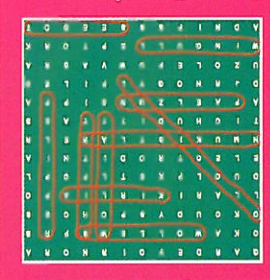
Siluetas

1. Claydol 2. Crawdaunt

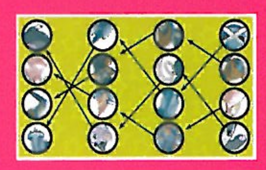
Combate Total

Los ganadores son: 1. Goldeen 2. Machop 3. Wynaut 4. Torkoal

Pokésopa de Letras



¡"Peazo" Pokémon!



¿Quién es quién?



1. wurmple 2. Meditite